



Eksplorasi Etnopedagogy Melalui Visualisasi Tradisi Ngerebeg dalam Animasi Motion Graphic di Bali

Komang Kurniawan Widiartha^{1*}, I Wayan Suastra², Ida Bagus Putu Arnyana³

¹Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

^{2,3}Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: [*komang.kurniawan@outlook.com](mailto:komang.kurniawan@outlook.com)

Abstrak

Tradisi Ngerebeg merupakan suatu tradisi yang telah diwariskan turun temurun untuk memohon keselamatan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Tradisi ini dipercayai oleh masyarakat dapat memberikan perlindungan dari segala bentuk wabah penyakit dan mara bahaya. Tradisi Ngerebeg adalah Tradisi yang sudah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Indonesia oleh Menteri Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi RI. Tradisi Ngerebeg yang dilaksanakan oleh beberapa daerah di Bali memiliki ciri khasnya masing-masing yang disesuaikan dengan adat istiadat, dan desa, kala, patra di daerah tersebut. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data primer yang meliputi wawancara, observasi dan kuesioner, serta metode pengumpulan data sekunder yang meliputi kepustakaan dan dokumentasi. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan, didapatkan hasil 52,8% responden tidak mengetahui Tradisi yang ada di Desa Blahkiuh. Berdasarkan hal tersebut diperlukan pendigitalisasian budaya sebagai media informasi untuk memperkenalkan Tradisi Ngerebeg yang ada di Desa Blahkiuh. Animasi berbasis motion graphic merupakan salah satu bentuk media informasi yang dapat digunakan. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan berdasarkan aspek penyampaian informasi dan aspek media kepada 41 responden, ahli media dan ahli materi, didapatkan hasil 85,1% dari 41 responden, 82% dari ahli media, dan 86,6% dari ahli materi. Berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan hasil "Sangat Setuju" sehingga menunjukkan bahwa video Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic layak untuk dipublikasi sebagai media informasi

Kata Kunci: Tradisi Ngerebeg; Motion Graphic; Media Informasi

Abstract

The Ngerebeg tradition is a tradition that has been passed down from generation to generation to ask Ida Sang Hyang Widhi Wasa for safety. This tradition is believed by the community to provide protection from all forms of disease outbreaks and danger. The Ngerebeg tradition is a tradition that has been designated as Indonesia's Intangible Cultural Heritage (WBTB) by the Indonesian Minister of Education, Culture, Research and Technology. The Ngerebeg tradition carried out by several regions in Bali has its own characteristics which are adapted to the customs and villages, kala and patra in the area. This research uses primary data collection methods which include interviews, observation and questionnaires, as well as secondary data collection methods which include literature and documentation. Based on the results of the questionnaire that has been announced, it was found that 52.8% of respondents did not know the traditions in Blahkiuh Village. Based on this, it is necessary to digitalize culture as an information medium to introduce the Ngerebeg Tradition in Blahkiuh Village. Motion graphic based animation is a form of information media that can be used. From the results of tests carried out based on aspects of information delivery and media aspects to 41 respondents, media experts and material experts, results were obtained 85.1% from 41 respondents, 82% from media experts, and 86.6% from material experts. Based on the test results, it can be concluded that the results are "Strongly Agree", thus indicating that the Blahkiuh Village Ngerebeg Tradition video based on Motion Graphic Animation is suitable for publication as information media.

Keyword: Ngerebeg Tradition; Motion Graphics; Information Media

1. Pendahuluan

Bali adalah sebuah pulau yang memiliki daya tarik sendiri dalam berbagai aspek, seperti keramahan penduduknya, keindahan alamnya, dan keunikan budayanya. Keunikan yang dimiliki oleh pulau ini menarik wisatawan untuk datang dan menjelajahi Bali. Keunikan masyarakat Bali terletak pada komitmennya untuk melestarikan tradisi kuno di setiap desa di pulau ini. Salah satu tradisi tersebut adalah Ngerebeg, sebuah warisan yang diwariskan turun-temurun untuk memohon keselamatan dari Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Masyarakat meyakini bahwa tradisi ini memberikan perlindungan dari berbagai penyakit dan bahaya. Ngerebeg secara resmi diakui sebagai Warisan Budaya Tak Benda Indonesia oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Pengakuan ini berfungsi sebagai inventarisasi dan langkah perlindungan, dengan tujuan untuk memajukan budaya nasional Indonesia di tengah perubahan dunia yang dinamis. Pelaksanaan Ngerebeg oleh berbagai daerah di Bali mencerminkan ciri khas mereka masing-masing, disesuaikan dengan adat istiadat, tradisi, dan konteks spesifik setiap daerah. Beberapa desa yang melaksanakan Ngerebeg di Bali antara lain Tegalalang di Kabupaten Gianyar, Kukuh di Kabupaten Marga, dan Blahkiuh di Kabupaten Abiansemal. Meskipun terdapat variasi, pelaksanaan Ngerebeg di setiap desa memiliki tujuan yang sama: untuk memohon perlindungan dan keselamatan dari Ida Sang Hyang Widhi Wasa.

Berdasarkan hasil kuesioner, memberikan tanggapan beragam dalam hasil kuesioner mengenai pengetahuan masyarakat terkait Tradisi Ngerebeg di Desa Blahkiuh. Dari total 53 responden, 47,2% menyatakan mengetahui keberadaan tradisi tersebut, sementara 52,8% mengakui tidak mengetahuinya. Namun, hasil lebih lanjut mengungkapkan bahwa 58,5% responden tidak mengetahui waktu dan lokasi pelaksanaan Tradisi Ngerebeg di Desa Blahkiuh. Selain itu, sebanyak 79,2% responden tidak memiliki pengetahuan tentang tahapan prosesi dan makna yang terkandung dalam Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh. Lebih lanjut, 81,1% responden juga menyatakan ketidaktahuannya mengenai sejarah Tradisi Ngerebeg di Desa Blahkiuh. Hasil kuesioner juga mencerminkan bahwa sebanyak 92,5% responden memberikan tanggapan beragam terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner ini.

Media informasi ini telah dirancang dalam bentuk animasi berbasis motion graphic. Motion graphic adalah hasil penggabungan desain-desain berbasis media visual yang mencakup berbagai elemen seperti ilustrasi, tipografi, dan fotografi. Pemilihan media informasi berbasis animasi motion graphic didasarkan pada fakta bahwa animasi motion graphic, sebagai bentuk audio visual, memberikan kesan yang menarik dan tidak membosankan. Hal ini diharapkan dapat memudahkan pemahaman terhadap informasi yang disampaikan. Alasan lain pemilihan animasi motion graphic adalah karena target audiens yang dituju adalah anak usia dini hingga remaja. Diketahui bahwa anak-anak memiliki gaya belajar yang beragam, seperti tipe pembelajar audio, visual, dan audio visual. Media animasi mampu menggabungkan ketiga tipe belajar tersebut, sebagaimana telah diungkapkan oleh Mufidah (2017). Selain itu, penelitian oleh Suyadi dan Munar (2021) menunjukkan bahwa media animasi berperan penting dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak. Oleh karena itu, animasi dianggap lebih menarik bagi anak usia dini daripada film konvensional.

2. Metode

Metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut:

2.1. Metode Wawancara

Dalam perancangan animasi motion graphic tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh ini, penulis melakukan wawancara kepada Bapak Ir. I Gusti Agung Ketut Sudaratmaja, MS selaku Bendesa Desa Blahkiuh, didapatkan hasil bahwa Desa Blahkiuh memiliki sebuah Tradisi yang sudah dilaksanakan sejak jaman kerajaan Singasari, yang mana kerajaan Singasari merupakan cikal bakal Desa Blahkiuh. Akan tetapi banyak masyarakat yang belum memahami dan mengetahui bagaimana sejarah, makna, prosesi dan perbedaan antara Tradisi Ngerebeg di Desa Blahkiuh dengan Desa di Bali lainnya yang melaksanakan Tradisi Ngerebeg. Dan data hasil wawancara dengan Bapak Ida Bagus Gede Mahatmananda Manuaba selaku Kepala Desa Blahkiuh mengatakan bahwa Tradisi Ngerebeg ini sangat perlu untuk dilestarikan dan diperkenalkan ke masyarakat luar dalam bentuk media informasi digital yang dapat memberikan informasi dengan mudah, supaya masyarakat lebih mengetahui dan memahami bagaimana prosesi dari Tradisi Ngerebeg yang ada di Desa Blahkiuh, sehingga generasi muda yang ada di Desa Blahkiuh lebih semangat dalam menjaga dan melaksanakan tradisi ini.

2.2. Metode Observasi

Dalam metode observasi, penulis melakukan pengamatan secara langsung ke Pura Luhur Giri Kusuma tempat berlangsungnya upacara tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh dan menyaksikan bagaimana prosesi tradisi Ngerebeg ini dilaksanakan.



Gambar 1. Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh (Sumber : Hasyawati, 2023)



Gambar 2. Pura Luhur Giri Kusuma (Sumber : Hasyawati, 2023)

2.3. Metode Kuesioner

Penulis menggunakan metode kuesioner untuk mengetahui tingkat pemahaman responden terhadap Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh. Skala guttman adalah skala pengukuran yang digunakan oleh penulis dengan pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Pada penelitian ini penulis menyebarkan kuesioner terhadap anak-anak dan remaja dengan rentang usia 5-17 tahun yang berada di Desa Blahkiuh dan juga luar Desa Blahkiuh.

Data sekunder yang digunakan penulis dalam mengembangkan penelitian ini adalah dengan metode literatur atau kepustakaan dari penelitian sejenis yang terdahulu.

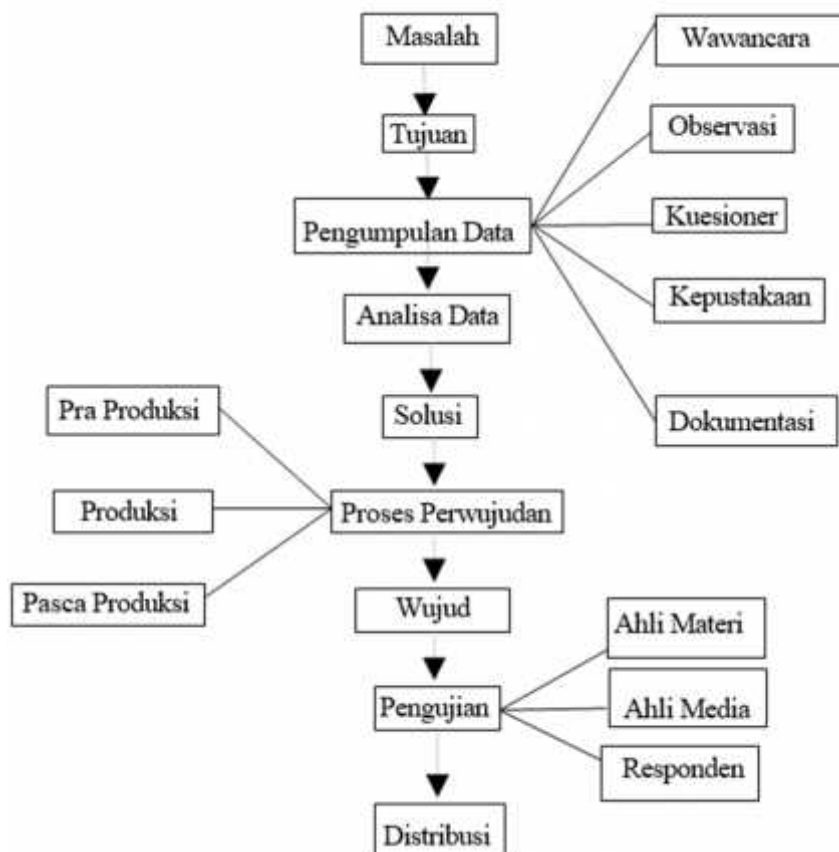
2.3.1. Metode Kepustakaan

Dalam metode kepustakaan, penulis melakukan pengumpulan data dari berbagai literatur seperti buku, jurnal, ebook, dan referensi kepustakaan lainnya yang mendukung penelitian ini.

2.3.2. Metode Dokumentasi

Dalam metode dokumentasi, penulis mengambil data berupa gambar yang berkaitan dengan Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh, seperti Pura Luhur Giri Kusuma yang mana merupakan tempat berlangsungnya upacara Ngerebeg Desa Blahkiuh.

Awal perancangan animasi motion graphic Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh ini adalah menentukan solusi dari masalah yang ada. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data dan pengidentifikasian data sehingga didapatkan solusi dari masalah yang ada dengan merancang dan membuat animasi motion graphic Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh yang menarik dan informatif sehingga mudah dipahami oleh masyarakat. Setelah itu barulah dapat dilakukan perwujudan animasi motion graphic yang dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu tahap pra-produksi, yang berisi tentang penentuan konsep rancangan, aset-aset pendukung dan pembuatan storyboard. Tahap kedua yaitu tahap produksi, dalam tahap ini berisikan persiapan bidang kerja, teknik penganimasian, dan prinsip yang digunakan pada pembuatan animasi motion graphic ini. Tahapan terakhir adalah tahap pasca produksi, dalam tahapan ini dilakukan penggabungan seluruh scene, perenderan dan finishing. Maka hasil akhir dari ketiga tahapan tersebut adalah media video animasi motion graphic tentang Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh yang siap diujikan. Pada pengujian dibagi menjadi 2 tahapan, pertama pengujian uji ahli materi, uji ahli materi dilakukan oleh narasumber yang mengetahui Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh. Selanjutnya pengujian dilakukan oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan tampilan desain visual dari animasi motion graphic Tradisi Ngerebeg. Selain itu uji media juga dilakukan oleh responden. Cakupan dari pengujian ini adalah tentang informasi dan media apakah sudah layak atau tidak untuk digunakan sebagai media informasi. Skema perancangan video animasi motion graphic Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Skema perancangan

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam proses produksi video Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic, menggunakan software Adobe Illustrator CC untuk pembuatan gambar aset animasi, Adobe After Effect CC untuk pembuatan animasi dan Adobe Premiere Pro CC untuk penggabungan animasi, narasi dan backsound. Dari Scene awal menampilkan logo dari Desa Blahkiuh. Logo Desa Blahkiuh ditampilkan di awal, bertujuan untuk menunjukkan bahwa informasi pada video ini diangkat berdasarkan Tradisi Ngerebeg yang dilaksanakan oleh Desa Blahkiuh. Warna putih digunakan pada background karena warna putih memiliki arti kebersihan dan ketepatan sehingga pada scene ini logo Desa Blahkiuh menjadi titik fokusnya. Hingga scene terakhir menampilkan pelaksanaan Tradisi Ngerebeg di Desa Kuku, Kabupaten Tabanan. Karakter pada scene ini membawa ranting pohon dan kober sebagai sarana peserta Tradisi Ngerebeg di Desa Kuku. Warna yang digunakan pada background adalah warna orange yang memberikan kesan pelaksanaan Tradisi Ngerebeg pada sore hari.

Pengujian “Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic” ini ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan masyarakat dengan rentang usia 5-17 tahun yang berada di Desa Blahkiuh. Pengujian dilakukan dengan cara pemberian langsung lembaran kuesioner dan juga dibagikan melalui google form.

3.1. Hasil pengujian masyarakat

Pengujian “Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic” ditujukan untuk masyarakat Desa Blahkiuh dari anak-anak hingga remaja dengan rentang usia 5-17 tahun. Hasil dari pengujian video Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic, dari 41 reponden didapatkan hasil rata-rata dari semua jawaban adalah 85,1 % yang menyatakan “Sangat setuju” bahwa video Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic telah memenuhi aspek penyampaian informasi.

Tabel 1. Hasil pengujian masyarakat

No.	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Apakah informasi mengenai Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh dapat dipahami?	Sangat Setuju	7	17,1%
		Setuju	34	82,9%
		Cukup	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
2.	Apakah Informasi mengenai sejarah dari Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh dapat dipahami?	Sangat Setuju	20	48,8%
		Setuju	19	46,3%
		Cukup	2	4,9%
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
3.	Apakah informasi mengenai sarana yang dipergunakan oleh peserta Tradisi Ngerebeg dapat dipahami?	Sangat Setuju	10	24,4%
		Setuju	30	73,2%
		Cukup	1	2,4%
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
4.	Apakah informasi mengenai perbedaan dari Tradisi Ngerebeg	Sangat Setuju	14	34,1%
		Setuju	26	63,4%
		Cukup	1	2,4%
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
5.	Apakah informasi mengenai tahapan prosesi dari Tradisi Ngerebeg dapat dipahami?	Sangat Setuju	10	24,4%
		Setuju	24	58,5%
		Cukup	7	17,1%
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
6.	Apakah informasi mengenai makna dari Tradisi Ngerebeg sudah dapat dipahami?	Sangat Setuju	16	39%
		Setuju	22	53,7%
		Cukup	3	7,3%
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0

3.2. Hasil pengujian evaluasi ahli media

Pada tahap pengujian media dilakukan kepada Bapak I Ketut Setiawan, S.Pd., M.Sn. dan Ibu Dwi Novitasari, S.Sn, M.Sn. Hasil dari pengujian video Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic, dari hasil keusioner ahli media didapatkan hasil rata-rata

dari semua jawaban adalah 82% yang menyatakan “Sangat setuju” bahwa video Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic telah memenuhi aspek media.

Tabel2. Hasil pengujian ahli media

No.	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Apakah warna- warna dalam <i>video</i> sesuai dan nyaman untuk dilihat?	Sangat Setuju	0	0
		Setuju	2	100%
		Cukup	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
2.	Apakah huruf dalam <i>video</i> dapat dibaca dengan jelas?	Sangat Setuju	1	50%
		Setuju	1	50%
		Cukup	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
3.	Apakah suara dari informasi yang ditampilkan dapat didengar dengan jelas dan sesuai?	Sangat Setuju	1	50%
		Setuju	1	50%
		Cukup	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
4.	Apakah gambar- gambar yang ditampilkan pada <i>video</i> jelas untuk dilihat dan sesuai dengan informasi yang disampaikan?	Sangat Setuju	0	0
		Setuju	1	50%
		Cukup	3	50%
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
5.	Apakah <i>video</i> animasi <i>motion graphic</i> Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh ini direkomendasikan untuk terus ditayangkan dan digunakan sebagai <i>video</i> informasi?	Sangat Setuju	0	0
		Setuju	2	100%
		Cukup	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0

3.3. Hasil pengujian evaluasi ahli materi

Hasil pengujian media kepda ahli materi yakni Bapak Ir. I Gusti Agung Ketut Sudaratmaja, MS. Selaku Bendesa Adat Desa Blahkiuh. Hasil dari pengujian *video* Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic dari hasil keusioner ahli materi didapatkan hasil rata-rata dari semua jawaban adalah 86,6% yang menyatakan “Sangat setuju” bahwa *video* Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic telah memenuhi aspek penyampaian materi.

Tabel 3. Hasil pengujian evaluasi ahli materi

No.	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Apakah informasi mengenai Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh dapat dipahami?	Sangat Setuju	1	100%
		Setuju	0	0
		Cukup	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
2.	Apakah Informasi mengenai sejarah dari Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh dapat dipahami	Sangat Setuju	0	0
		Setuju	1	80%
		Cukup	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
3.	Apakah informasi mengenai sarana yang dipergunakan oleh peserta Tradisi Ngerebeg dapat dipahami?	Sangat Setuju	0	0
		Setuju	1	80%
		Cukup	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
4.	Apakah informasi mengenai perbedaan dari Tradisi <i>Ngerebeg</i>	Sangat Setuju	1	100%
		Setuju	0	0
		Cukup	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
5.	Apakah informasi mengenai tahapan prosesi dari Tradisi Ngerebeg dapat dipahami?	Sangat Setuju	0	0
		Setuju	1	80%
		Cukup	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
6.	Apakah informasi mengenai makna dari Tradisi Ngerebeg sudah dapat dipahami?	Sangat Setuju	0	0
		Setuju	1	80%
		Cukup	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0

Dari hasil pengujian kepada 41 responden, ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan hasil “Sangat Setuju” sehingga video Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic sudah layak untuk di publikasi sebagai media informasi.

4. Simpulan

Video Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic ini dirancang untuk masyarakat umum dan masyarakat Desa Blahkiuh khususnya usia 5-17 tahun. Video animasi ini dirancang dan dibangun melalui beberapa proses, diantaranya pengumpulan data tentang pemahaman masyarakat mengenai Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh, pra produksi, produksi,

dan pasca produksi. Dalam mewujudkan media Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic dibangun melalui beberapa tahapan, seperti tahap pra produksi dilakukan dengan menentukan konsep dan perancangan storyboard. Selanjutnya tahap produksi dilakukan dengan pembuatan aset desain, perekaman suara dan penganimasian dan tahap selanjutnya yaitu pasca produksi meliputi penggabungan animasi, sound, editing dan rendering video.

Pengujian video Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic didasarkan pada dua aspek yaitu aspek penyampaian informasi dengan 6 pertanyaan dan aspek media dengan 5 pertanyaan. Berdasarkan aspek penyampaian informasi dari 41 responden didapatkan hasil rata-rata dari semua jawaban adalah 85,1 % yang dinyatakan "Sangat Setuju" dan dari ahli media didapatkan hasil rata-rata dari semua jawaban adalah 82% yang menyatakan "Sangat setuju". Sedangkan dari ahli materi didapatkan hasil rata-rata dari semua jawaban adalah 86,6% yang menyatakan "Sangat setuju". Berdasarkan hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa media video Tradisi Ngerebeg Desa Blahkiuh Berbasis Animasi Motion Graphic sudah layak untuk dipublikasi sebagai media informasi.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pengampu mata kuliah Etno Pedagogik dan Tri Hita Karana, Bapak I Wayan Suastra dan Bapak Ida Bagus Putu Arnyana yang telah memberikan pengetahuan terkait Etnopedagogy.

Daftar Rujukan

- Ainiyah, N. 2018. "Remaja Millenial Dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millenial". diambil dari file:///C:/Users/Asus/Downloads/76-Article Text-70-1-10-20190330.pdf.
- Alamsyah, R., Toenlio, A. J. E., dkk. 2018. "Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang". Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 1(3), 229-236. diambil dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4563>.
- Apriliani, Z., Hasanah, U., dkk. 2019. "Pembuatan Video Profil dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah sebagai Media Informasi". JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia, 1(1), 57-65. <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i1.15>.
- Armini, N. W. Y., dan Darsana, I. N. 2021. "Upacara Ngerebeg Di Pura Kahyangan Kedaton Desa Kuku, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan". Diambil dari <http://103.207.96.36:8056/ojs2/index.php/Sphatika/article/viewFile/3019/2069>.
- Artayasa, I. P. 2019. Rancang Bangun Animasi 2D Motion Graphic Pengenalan Tradisi Mbed-Mbedan Di Desa Adat Semate.
- Budi, A., Yuwono, S., dkk. 2020. "Pengantar Teknologi Audio". diambil dari <https://indonesia.sae.edu/wp-content/uploads/2021/03/Pengantar-Teknologi-Audio.pdf>.
- Casofa, F., dan Isa, A. 2013. Gerbang kreativitas : jagat desain grafis. diambil dari <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Fcl8EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=desain+visual&ots=ADBp2STvRe&sig=VOB96qZ02dN47rqqREQZ1pQhmq0>.
- Eko Valentino, D. 2019. "Pengantar Tipografi". Tematik, 6(2), 54-71. <https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>.
- Enterprise, J. 2018. Desain Grafis Komplet. diambil dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UJJuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=desain+grafis&ots=Gp3usqF8Qe&sig=2dQravNT7OKja-QXJWPUZOlmM28&redir_esc=y#v=onepage&q=desain%20grafis&f=false.

Proceedings Series of Educational Studies

- Fadhallah 2021. Wawancara. diambil dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=rN4fEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP4&dq=metode+wawancara&ots=yxINI3_5aS&sig=WA_vRsJemGIDTzjtKSTTQERBh7w&redir_esc=y#v=onepage&q=metode+wawancara&f=false.
- Gunarta, A. 2020. "Ngerebeg, Tradisi Khas Di Desa Adat Tegal : Proteksi Wabah Penyakit Dan Pengaruh Negatif". Balihbalihan. diambil dari <https://balihbalihan.com/2020/03/10/ngerebeg-tradisi-khas-di-desaa-adat-tegal-proteksi-wabah-penyakit-dan-pengaruh-negatif/>.
- Harmastuti, Setyowati, D., dkk. 2019. "Perbandingan Kualitas Citra Pada Tiga Software Video". Jurnal Teknologi Technoscientia, 11(2), 158-166. diambil dari <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/technoscientia/article/view/1111>.
- Herlina, V. 2019. "Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS - Vivi Herlina - Google Buku". Elex Meida Komputindo. diambil dari https://books.google.co.id/books/about/Panduan_Praktis_Mengolah_Data_Kuesioner.html?id=WT0yDwAAQBAJ&redir_esc=y.
- Jaya, I. M. R. A., Darmawiguna, I. G. M., dkk. 2020. "Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga". diambil dari file:///C:/Users/Asus/Downloads/karmapati,+222-231.pdf.
- Khairuzzaky, dan Dewi, L. A. 2020. "Perancangan Video Informasi Tari Legong Keraton Di Bali Dengan Teknik Motion Graphic". diambil dari <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/viewFile/2532/1939>.
- Maulida, N., Hengky, A., dkk. 2018. "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini". diambil dari <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2435041&val=23289&title=Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini>.
- Mawardi 2019. "Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa". diambil dari file:///C:/Users/Asus/Downloads/2808-Article Text-10662-1-10-20190926-1.pdf.
- Mirza, I. M. M. 2022. "Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia", 71. diambil dari file:///C:/Users/Asus/Downloads/2.+Isroni_Unula.pdf.
- Mufidah, L.-L. N. 2017. "Memahami Gaya Belajar untuk meningkatkan Potensi Anak". Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak, 1(2), 251. <https://doi.org/10.21274/martabat.2017.1.2.245-260>.
- Mulyana, I., Putra, A. P., dkk. 2019. Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia. diambil dari https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Desain_Grafis_dan_Multimedia/SNysDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=prinsip+desain+grafis&printsec=frontcover%0Ahttps://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=SNysDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=%22keamanan+jaringan%22&ots=wq.
- Ni matuzahroh, P. 2018. Observasi: Teori dan Aplikasi dalam Psikologi (Vol. 1). UMMPress. Observasi: Teori dan Aplikasi dalam Psikologi (Vol. 1). UMMPress. diambil dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=CMh9DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=metode+observasi&ots=FI397jNK5e&sig=KcshTukh_pI15drQ4517ajBTh7w&redir_esc=y#v=onepage&q=metode+observasi&f=false.
- Priambodo, J. 2018. "Pendeteksian Plagiarisme Menggunakan Algoritma Rabin-Karp Dengan Metode Rolling Hash". diambil dari <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=769303&val=12554&title=Pendeteksian Plagiarisme Menggunakan Algoritma Rabin-Karp dengan Metode Rolling Hash>.
- Putra 2019. "Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube".
- Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA), 2, 259-265. diambil dari <https://cashbac.com>.
- Putra, R. W. 2020. Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan Elemen dan Prinsip dalam Desain. diambil dari https://books.google.co.id/books?id=yQwVEAAAQBAJ&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Reza, M. 2021. "12 Prinsip-prinsip Dasar Animasi dalam buku The Illusion of Life: Disney Animation 12 Prinsip-prinsip Dasar Animasi dalam buku The Illusion of Life: Disney Animation Source: <https://www.mandandi.com/2021/07/12-prinsip-prinsip-dasar-animasi-dalam.html#go>".

Proceedings Series of Educational Studies

- Sari 2020. "Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA". Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA, 6(1), 41–53. diambil dari file:///C:/Users/Asus/Downloads/1555-3158-1-PB.pdf.
- Sari, I. A. P., Surawati, N. M., dkk. 2022. "Tradisi Ngerebeg Dalam Upacara Agama Hindu Di Desa Tegalalang Kabupaten Gianyar.". diambil dari file:///C:/Users/Asus/Downloads/2775-Article Text-8460-1-10-20220521-4.pdf.
- Sari, P. I. 2019. "Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk
- Saurik, H. T., Purwanto, D. D., dkk. 2019. "TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY UNTUK MEDIA INFORMASI KAMPUS". Diambil dari <http://lppm.istts.ac.id/files/publication/1/MnDEWZm7Lhp2lzkKd2WuyujT11foStQ.pdf>.
- Setiawan, A. P., dan Ulhaq, M. M. Z. 2020. E-Book Animation. diambil dari https://www.academia.edu/35932996/E_book_Animasi_pdf.
- Suyadi, dan Munar, A. 2021. "Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini". diambil dari file:///C:/Users/Asus/Downloads/13207-44106-1-PB-2.pdf.
- Widiastuti, S. 2022. "7 Prinsip Dasar Desain Grafis".
- Zainudin, A. 2022. "Jenis-Jenis Animasi". diambil dari <http://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Jenis-Jenis-Animasi/5874cec38b8f69b2c74aef30f48f8be2abbf55082>.